

JOGOS ELETRÔNICOS: SUBJETIVIDADES INSÓLITAS NAS TRAVESSIAS DO INCOMUM

Antônio Vital Menezes de Souza¹
GT 2 - Jogos eletrônicos e educação

RESUMO

O objetivo desse artigo é apresentar e/ou socializar alguns achados teóricos frutos de reflexões ligadas ao plano conceitual produzido a partir do projeto de pesquisa intitulado "A Produção da Subjetividade na Cena Contemporânea". Inicialmente trago à tona os principais elementos que nortearam o desenvolvimento do projeto de pesquisa, situando brevemente a problemática da pesquisa, caracterizando, sobretudo, sua arquitetura heurística. Em seguida, apresento concomitantemente os conceitos de travessia, subjetividade insólita, comunalidade e território com o objetivo de fomentar a exploração de tais conceitos como novas ferramentas para o desenvolvimento de estudos sobre a influência das tecnologias da informação e da comunicação em grupos humanos, especificamente, em práticas sociais de mediação educacional, escolarizada ou não. Por fim, incito aos leitores, numa perspectiva filosófica, à observação da pertinência de tais conceitos nas pesquisas que envolvem o uso dos jogos eletrônicos sem desconsiderar a importância de tais reflexões para o âmbito da cultura e da formação social de usuários de redes computacionais de entretenimento.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; subjetividade; cultura midiática

INTRODUÇÃO

O aumento expressivo das relações cotidianas do homem contemporâneo com as tecnologias da informação e da comunicação demarca um momento ímpar na historiografia das práticas sociais. O advento e o uso exponencial de meios de comunicação podem ser considerados principais agentes de mudança nas variadas formas de habitar, conviver e se relacionar na contemporaneidade. Nesse sentido, a produção e circulação de formas simbólicas no conjunto das interações de usuários mergulhados na cibercultura são elementos que se propagam através das mídias, indistintamente, quer seja naquelas de natureza pública ou privada. As mídias têm, portanto, um poder impressionante na vida social e cotidiana das pessoas e demarca desde processos de identificação com modelo-padrão de estilos de vida até a aceleração vertiginosa de multiplicidades de modos de existência: somos impregnados por uma explosão de sensações e hábitos que nos afetam, alteram e nos põem ao encontro de uma cartografia de desejos (Rolnik, 1989), ora capturados, ora fruto de delírios individuais ou coletivamente instaurados. Tornamo-nos *insólitos*, estranhos, diferidos.

¹ Universidade Federal de Sergipe
a.vmsouza@yahoo.com.br

O uso de computadores e a integração de vários aparatos tecnológicos desde as duas últimas décadas do século XX propagaram uma variedade de instrumentos técnicos de mediação e de interação social. As tecnologias digitais e o aparecimento intensivo de intercâmbio de informação e de comunicação em redes de computadores fizeram surgir novos meios de interação que não param de encurtar distâncias, tornar mestiço e híbrido, eventos, experiências e relações ordinárias culturalmente situadas. A simulação, a virtualização do real, a possibilidade de tornar operacionalizáveis, perceptivos e sensitivos multiplicidades de sons, imagens e movimentos trazem à tona outra retórica a respeito do mundo da cultura, da educação e daquilo que chamamos de subjetividade.

A revolução digital na dinâmica do processamento, transmissão e reordenação de dados e informações cria o que Manuel Castells chamou de *sociedade de fluxos* ou *sociedade da informação* (1996). A interatividade e a organização em rede demarcam substancialmente essa sociedade. Não se trata de uma sociedade de poder bipolarizada que focaliza a produção e o consumo estruturados, gerenciados na ótica da previsibilidade e exatidão. Trata-se de uma sociedade em que aparecem exponencialmente *furos*, *fissuras* e processos *menores* que escapam, sobremaneira, das leituras fatalistas sobre políticas de governação autoritária e unilateral.

Nesse contexto, os conglomerados de grupos humanos produzem e bifurcam uma variedade impressionante de cultura. Os meios técnicos, hoje, mais que nunca, engendram uma política de captura no processo de (re)criação e difusão de valores, comportamentos, gostos, idéias através de empresas transnacionais da mídia, da publicidade e do entretenimento. Entretanto, entendo que os atores sociais não são inteiramente vítimas apáticas desse processo. Parafraseando Garfinkel *os atores sociais não são idiotas culturais*: possuem reflexividade, vivenciam processos *menores*, *microrrupturas* quase sempre desconsideradas pelos métodos conservadores das ciências do homem.

Thompson (1995) explicita que o processo histórico do rápido crescimento e da proliferação de instituições e meios de comunicação de massa nas sociedades ocidentais tornou formas simbólicas mercantilizadas acessíveis a um grupo cada vez maior de receptores. Em outros termos, a produção e a transmissão das formas simbólicas (que refletem as experiências e as visões de mundo das pessoas) são intensivamente mediadas pelas instituições e pelos aparatos técnicos da mídia. A cultura perpassa na e por meio da mídia. Isso implica em afirmar que as manifestações culturais mais diversas tornam-se símbolos de partilha, efusivamente, quando são reconhecidas como tais pela sociedade, depois de serem “mostradas” ou incorporadas pela mídia. Impacta e impressiona o modo como as próprias criações, os personagens e produtos da mídia se tornam bens culturais de alcance social. Esses aspectos interagem de forma que a mídia se torna ao mesmo tempo acontecimento, produção e divulgação cultural. Tal abrangência é denominada por Thompson como *sistema midiático-cultural*. Um dos resultados desse processo é a produção da *cultura produzida na mídia* por intermédio de suas redes de transmissão. O meu objetivo, neste artigo, é discutir a produção da subjetividade na cena contemporânea, principalmente, considerando a cartografia política e ambígua dos jogos eletrônicos situados no

bojo das tecnologias da informação e da comunicação demarcado por uma expressiva cultura midiática.

O interesse pelo objeto central da pesquisa é fruto de uma série de atividades desenvolvidas inicialmente na Universidade do Estado da Bahia através de grupos de estudos, palestras, conferências, mesas-redondas e seminários em diferentes localidades geográficas que buscavam trazer à tona processos de produção de subjetividade em suas políticas de captura, emancipação e singularidade quanto a usuários de tecnologias da informação e da comunicação ligadas às mídias integradas (Internet e redes computacionais), bem como às mídias tradicionais e às novas mídias, a exemplo dos jogos eletrônicos. O projeto de pesquisa intitulado *A Produção da Subjetividade na Cena Contemporânea* tem origem no contexto dessas discussões.

Atualmente, o principal objetivo do projeto é identificar e analisar como e através de quais elementos os usuários das mídias integradas (Internet, celular, jogos eletrônicos etc) afetam e são afetados pelos *interagentes interlocutores* considerando, sobretudo os meios e/ou instrumentos técnicos utilizados, procurando focalizar principalmente a produção de subjetividades na cultura digital. Nesse sentido, questiono-me: o que pensam os usuários de mídias integradas sobre sua própria inserção na cultura digital? Que elementos trazem à tona tais usuários em suas práticas de interação com as mídias quanto a produção de subjetividades entendida como acontecimento que engendre a ação/produção da linguagem como estados inéditos de existência?

O ponto de partida desse artigo é explorar cartográfica e teoricamente tais elementos, especificamente no âmbito das discussões sobre jogos eletrônicos e produção de subjetividades. Nesse ínterim, vale destacar que o interesse pelos jogos eletrônicos tem crescido na última década. São inúmeros debates, propagados em diversos veículos de comunicação, que quase sempre desperta polêmicas férteis em torno da pertinência e/ou relevância de tais aparatos tecnológicos, considerando sua utilização cada vez mais intensa em espaços variados de formação e entretenimento. Mas, o que potencializam os jogos eletrônicos nos espaços da cultura e da formação mediada pelas tecnologias da informação e da comunicação? O que se deseja explicitar quando se articula jogos eletrônicos e a produção de subjetividades na cultura midiática?

Vale destacar que desde a origem da civilização é marcante a presença de instrumentos técnicos que potencializam no âmbito das relações sociais e humanas o estabelecimento de normas, regras, adaptação que imprimam mananciais de força e poder (Huizinga, 2001). Em realidade, os jogos são artefatos culturais e como tal se confunde com a própria história da evolução humana. Todavia, vale ressaltar que os jogos eletrônicos tornam-se produtos tipicamente originados no fenômeno da cultura digital após o advento da integração de mídias como o vídeo, fotografia, sons, textos, desenhos e animações. Lê-se:

... interactuamos com um programa, aprendemos a aprender o que ele é capaz de fazer e habituamos-nos a assimilar grandes quantidades de informação acerca de estruturas e estratégias interactuando com um dinâmico gráfico no ecrã. E quando dominamos a técnica de um jogo, pensamos em generalizar as

estratégias a outros jogos. Aprende-se a aprender (TURKLE, 1989, p. 59).

Nesse contexto, pode-se, também, afirmar que os jogos eletrônicos são tecnologias intelectuais. Sobremaneira, são elementos que incitam a interatividade, por menos apelativa que ela seja. Interatividade que gera a circulação de fontes de informações, decifração de códigos que se reorganizam e se modificam numa ecologia cognitiva e numa estética de mutações. Por mais que o aplicativo ou o programa tenha limitações de comandos preparados na ótica do consumo, os usuários de jogos eletrônicos operacionalizam em suas ações um número significativo de mecanismos complexos que envolvem percepção acurada, plasticidade de memória, relações lógicas e impressão de afetos, sentimentos, sensações. É, pois, na presença de dispositivos que conglomeram dados, informações, sons, imagens e movimentos que os jogos eletrônicos, enquanto realidade virtual, “*abre futuros, perfura poços de sentido*” (Levy, 1996, p. 12). Os jogos eletrônicos emergem nesse cenário, enquanto representantes de uma nova mídia e, portanto, não podem ser analisados e estudados com os mesmos referenciais deixados como herança da modernidade.

SUBJETIVIDADES INSÓLITAS NAS TRAVESSIAS DO INCOMUM

Entendo que a inserção e o uso de tecnologias da informação e da comunicação, a exemplo dos jogos eletrônicos, tornam-se provocativos quando assumimos que “jogar eletrônica e digitalmente” se trata de um ritual complexo de *travessia* no mundo da cultura da qual partilham (ou não) membros de grupos humanos em torno do *comunal*. A palavra *travessia* tem sua propagação e origem a partir dos séculos XV e XVI d.C, quando as transformações sociais e culturais ocorridas na época impulsionaram reis e conquistadores à busca pela manutenção de riquezas através da conquista de novas terras. A expressão mais fiel ao sentido originário do termo é aquele que articula a palavra *travessia* à ação ou efeito de atravessar uma região, um continente, um mar. Nesse sentido, a palavra *travessia* exprime o acirramento de ações obstinadas para a constituição de uma geopolítica do mundo ocidental, gerado pela descoberta de novas terras, novos territórios. Nesse sentido, *travessia*, aqui, é expansão. Também é retenção, captura de valores, crenças, modos de ser, habitar e se relacionar com o Outro em seus espaços, tempos e lugares. É uma palavra ambígua e por isso mesmo é fértil. Uma palavra que nos incita a sair do lugar comum: faz-nos passar de um lugar para o outro num movimento de expansão e retenção, simultaneamente. Daí sua aproximação com a idéia que aqui apresento sobre os jogos eletrônicos.

No que se refere ao aparecimento da palavra *comum*, originária do latim *communis* é também no século XV que seu significado ganha força. Nesse sentido, é procurando na relação tensiva entre sinais e *traços* de sujeitos que constroem seu sentido dentro de diversos grupos humanos é que a sinonímia do termo releva-se provocativa. Vez ou outra, a palavra *comum* expressa idéias relacionadas aquilo que é costumeiro, habitual, típico, corriqueiro, usual, óbvio. Na antonímia, *comum* exprime-se como infrequente, excêntrico, inesperado, peregrino, único, inédito. Portanto, a *travessia do (in) comum* pressupõe a

passagem de um lugar para outro, ocupando um estado de relações naquilo que é costumeiro, habitual, corriqueiro, mas que nos faz encontrar, nessa passagem, com a expansão e a retenção daquilo que é único, inédito, inesperado.

O ponto de partida para se discutir a travessia do (in) comum no que se refere à subjetividade - e suas relações com os jogos eletrônicos - adquire concretude justamente quando focalizamos o aparecimento da idéia moderna de comunidade e dela tentamos nos distanciar ao máximo. Nessa perspectiva, a discussão focal sobre a idéia de comunidade torna-se pertinente, sobremaneira, em meados do século XIX, época da emergência da sociedade moderna, urbana e industrial. Desse modo, a noção que temos de comunidade se revestiu de aspectos idealizáveis, frutos de um processo arraigado a uma experiência já vivida, harmônica e coesa, nascida no passado e que, de certa forma, manteria no presente as mesmas possibilidades de realização de *modos de vida*, estilos e interações sociais partilhados através de elementos que se configuram cotidianamente como fuga e retorno simultâneo ao tempo *passado*. Na contemporaneidade, a qualquer momento, os membros de determinada comunidade podem migrar para outras. O comum se torna cada vez mais flutuante e a busca pela segurança/permanência em direção ao *mesmo* e ao *idêntico* são demarcadas pela obstinação persecutória de todos aqueles que não mais conseguem se identificar com os sistemas de crenças, valores e códigos de determinado *grupo comum*. Por isso mesmo é importante destacar que as comunidades têm em seu próprio desenvolvimento a possibilidade de se deslocar em torno de outros sentidos, outras crenças, outros objetos de partilha.

A principal característica do termo comunidade é a referência ao *comunal*. A palavra comunal remete à sua etimologia *comunalis* [latim tardio, século XIV e XV] significando aquilo que se relaciona à maioria como origem, que não implica em berço ou nascimento, mas a pertencimento. Comunal é pertença, portanto. Isso significa que, num grupo social qualquer, é possível aos seus membros, individualmente, nascer em distintos lugares, transitar em múltiplos espaços e pertencer a uma comunidade qualquer. O comunal é pura relação de pertencimento que ultrapassa a geografia física e transversaliza a geopolítica da identidade e da representação. Mas, o que isso expressa? O que significa dizer que o comunal é pura relação de pertencimento?

O comunal produz-se através da necessidade de reconhecimento e de associação de pessoas cujos objetivos são partilhados de modo a reencontrar acolhimento, proteção e harmonia entre os seus membros, buscando na *afinidade de sentidos*, a solução dos velhos problemas ocasionados pelo impacto das mudanças ocorridas na vida cotidiana a partir das primeiras revoluções científicas e sociais como a descoberta de novas terras, o encontro com o diferente, o enfrentamento com outros estilos de vida e, sobretudo, com a produção de sentidos partilhados numa profusão de comportamentos, linguagem, valores, códigos e *modos de existência*. O comunal é pura relação de pertencimento porque traz à tona um processo que envolve *inserção* de sujeitos (e não nascimento demarcado por espaço físico), *identificação individuada*-flutuante *de valores* (e não meros comportamentos padronizados, repetitivos e sem reflexividade por parte dos sujeitos) e *partilha de códigos* através de arranjos e rearranjos de sentidos (não necessariamente ligados a um único vetor de significação).

Nesta perspectiva, é importante destacar que na contemporaneidade esses três elementos se tornam extensivos à releitura do fenômeno do *comunal* que faz surgir novas facetas daquilo que chamamos de *comunidade*. Em primeiro lugar, destaco o elemento da *inserção de sujeitos* (inclusão e aceitação); em segundo lugar, a *identificação individuada-flutuante de valores* (reconhecimento de pequenas relações, quase sempre estabelecidas de maneira rápida e circunstancial entre coisas expressas por palavras, também nem sempre fiéis ao que se pensa sobre elas e aos seus sentidos originários) e, por fim, a *partilha de códigos através de arranjos e rearranjos de sentidos* (tecida de modo heurístico onde o afastamento ou a aproximação se dá conforme a intensidade de interações). Para mim, esses elementos potencializam a elaboração de olhares transversais sobre as questões teóricas relativas às comunidades. É o caso das comunidades virtuais, das redes sociais de relacionamento, blogs etc, que se tornam cada vez mais objetos técnicos que asseguram a política da convivibilidade e do pertencimento numa outra versão: acelerada, instantânea, rizomática, cruzada, diferida. A retórica sobre as formas de ser, viver e habitar a contemporaneidade, pois, desloca-se para a reinscrição de termos relativos ao *comum*, *comunal*, *comunidade* na direção de compreendê-los como *intensidade experienciável de relações*, tornando o *comunal* fenômeno que deve ser tratado como expressão, intensidade e experiência. Quero explicitar, então, tais aspectos numa lógica provocativa: é preciso dizer o quê de fato os termos (*comum*, *comunal*, *comunidade*) potencializam heurísticamente no campo das discussões sobre jogos eletrônicos quando explorados na “feição” da **comunalidade**.

O conceito de **comunalidade** se organiza em torno da dinâmica expressa pelo deslocamento de sentidos partilhados pelos atores sociais em suas atividades cotidianas para as esferas do contraste entre as ambigüidades do *comunal*: como habitual e como excêntrico, simultaneamente. É no *suposto passado perdido que se repete e volta diferido no tempo presente* que a expansão e a retenção do sentido partilhado ao que é *comum*, clivam-se, bipartem-se, multiplicam-se, diferencialmente. Em realidade, o tempo presente torce o passado, entendido, aqui, como experiência vivida. O *tempo presente* engendra fissuras de reorganização de experiências e faz com que as cenas, episódios, tramas e enredos de circunstâncias e/ou acontecimentos do passado sejam lançados numa potência de *atualização* das experiências.

Inicialmente, a *comunalidade* é produzida na cultura em que o excêntrico e o estranho se entrelaçam. O excêntrico e o estranho expressam a voz da *diferença*, alterando-se sempre, tornando-se *outro*, sempre. Cultura é improviso e criação e, ao mesmo tempo, é ferramenta que retoma o símbolo, as histórias de vida, os rituais e os imaginários paradoxais de sujeitos sobre o mundo. A cultura na *comunalidade* se configura de maneira intensiva: engendra variação de arranjos, quer seja como componentes maximizadores para resolução de problemas encontrados no cotidiano, quer como dispositivos que tornam possível fundar travessias originárias, autênticas e tácitas do sujeito na elaboração de sua rede de relacionamento. Assim sendo, o conceito de *comunalidade* é uma provocação ao juízo modelar, *moralizado*, relativo aos discursos sobre o lugar da subjetividade na cena contemporânea que, até hoje, insistem em delimitar a *identidade* e a *representação* como suporte-mestre

para a sustentação de lógicas pacifistas, enfileiradas, aprumadas na constelação ordinária das relações do homem com o mundo da cultura.

Nesse contexto, poder-se-ia falar da existência de fenômenos como a chamada sensibilidade ecológica e a noção de território oriundas do pensamento guattariniano (Guattari, 1992). Uma sensibilidade ecológica tornaria a vida social, planetária, um *interstício de travessias* em que um conjunto de coisas como a natureza, o meio no qual o indivíduo habita sem o risco iminente de abalar verdades e certezas, não se constituiria mais em torno de um "eu" poderoso e solitário. O mundo do *eu* daria espaço para as relações de atores sociais como membros de uma cultura e partícipes diretos do engendramento de um espírito coletivo, solidário, que busca refúgio em grupos cada vez mais heterogêneos e, ao mesmo tempo restritos pela lógica da instabilidade. Tal qual *nichos*, esses *grupos* surgiriam para oferecer, provisoriamente, a segurança que o conceito de identidade já não é capaz de oferecer.

Felix Guattari (1992), procura enfocar o sujeito, considerando sua singularidade como resultado de uma auto-afirmação, como "*máquina auto-poética*" (p.135). Este autor destaca a existência de variados modos de produção de subjetividade, inclusive tratando a todos eles como fabricações apropriáveis e multideterminadas. Quero destacar que a produção da subjetividade na cena contemporânea engendra *diferentes modos de existência*, ou seja, estilos de vida singulares, não demarcados pelo princípio da *identidade*, mas da *alteração*. Porquanto, para compreender de modo menos restrito possível a multiplicidade que se torna a experiência de atores sociais em redes de relacionamento e comunidades (nesse caso, as comunidades virtuais ou redes sociais produzidas e/ou estabelecidas entre usuários de diferentes tecnologias da informação e da comunicação, a exemplo dos jogos eletrônicos (jogos em rede) exploro (e situo) um conceito guattariniano que é central no contexto dessas discussões: o conceito de *heterogênese*. A heterogênese é definida por Guattari (1992:69) como *processos irreversíveis de diferenciação necessários e singularizantes*. O *Ser* situado na heterogênese aparece como "um ser processual, polifônico, singularizável, de texturas infinitamente complexificáveis, ao sabor de velocidades infinitas que animam suas composições virtuais" (id., *ibid.*: 64).

Assim sendo, é de suma importância teórica considerar a noção de comunalidade situada num plano onde o conceito de subjetividade esteja situado entre processos básicos como aquilo que Guattari denomina de *heterogênese*. O conceito de heterogênese implica em existência como autoproduzida, autogerada e coletivamente demarcada por relações de forças (agenciamentos) visíveis e/ou invisíveis no conjunto das relações socioculturais. Primeiro porque, na *heterogênese*, a vida no mundo resulta de *agenciamentos* cuja natureza é o cruzamento de inúmeros vetores de subjetivação (Guattari, 1992: 127). Quando se trata de *agenciamento*, aqui, deseja-se incluir o princípio da ação produzido pelo movimento e pela intensidade sobre a forma existência atual do *Ser* na constituição da subjetividade e de qualquer tipo de *modo de existência*. O agenciamento é composto por forças visíveis e invisíveis que se tece numa determinada circunstância provocando provisoriedade nas formas existenciais, nos diferentes modos de existir, aqui, em especial, dentro da noção de comunalidade que se instaura através da dinâmica de relações produzidas e/ou

provocadas entre os usuários de jogos eletrônicos. Porquanto, comunalidade, subjetividade e existência formam um trinômio fértil, produzido como movimento de emergência de uma trama de forças visíveis e invisíveis que se tece numa determinada circunstância, mediante *agenciamento*. Na noção do conceito de comunalidade não há subjetividade destituída do conjunto das condições que torna possível a condição auto-referencial do homem, em adjacência ou em relação de delimitação com uma alteridade ela mesma subjetiva (id., ibid.: 19). Ação, figuração existencial, saturação e multiplicidade são manifestações de agenciamentos.

Para entender melhor essa formulação teórica é preciso considerar a *heterogênesse* como movimento intensivo de *(hetero)constituição* da experiência que provoca o aparecimento de uma subjetividade insólita e situada dentro de um novo conceito: o conceito de *território*. A produção da subjetividade exprime-se na experiência. Para mim, *subjetividade* é conceito que se concretiza como elemento da percepção e da afecção. É, pois, no território que os processos de criação e autocomposição vão delimitando figuras existências inéditas, redes de relações diferidas, alteradas. *Território*, nesse sentido, deixa de ser o lugar-comum, espacial, lugar onde ocorre a circunstância da experiência. Antes de tudo, *território* é processualidade. Pode ser caracterizado pela trama composta de traços (passados e presentes) atualizados pelo sujeito em sua relação com o mundo. Essa trama se condensa na medida em que o sujeito, produzindo-se na relação com o mundo, produz sentido sobre ele e sobre si mesmo. De certo, Deleuze e Guattari (1997) exploram o conceito de *território* como ponto de partida de suas elaborações teóricas. Esse *território* é tratado como potência sempre insistente de *desterritorialização*. O que isso quer dizer? Isso reafirma a possibilidade do *território* ser entendido como *agenciamento*. Explicitando: os atores sociais quando acionam sistemas de linguagem, discursos e crenças através de interações em territórios, a exemplo do território estabelecido através das redes de jogos eletrônicos, afetam e são afetados uns aos outros numa variação, intensidade e movimentos inimagináveis.

Não é fácil apreender nesse conjunto de argumentos aqui exposto como o (in) comum se configura na subjetividade contemporânea. A *travessia*, entendida como arranjos e rearranjos de movimento que se interpõe enquanto ação ou efeito de atravessar exprime o acirramento de ações obstinadas na experiência cotidiana de sujeitos para a constituição de uma geopolítica ontológica. Se a palavra *travessia*, aqui, é expansão e, também, retenção, captura de valores, crenças, modos de ser, habitar e se relacionar com o Outro em seus espaços, tempos e lugares, a pertinência de sua significação teórica nos incita a compreender que a subjetividade contemporânea é construída tendo como ponto de referência o encontro e o desencontro de pontos, linhas, territórios, lugares, figuras que encarnam o próprio sentido elaborado pelos atores sociais no contato com as suas experiências no mundo da cultura, fabricando e engendrando-se no *devenir*. Toda subjetividade é intensidade e expressão nesse sentido.

O *devenir* instaura-se como expressão, pois, tipifica-se nas relações de movimento e repouso, de velocidade e de lentidão que provocam o aparecimento de formas existenciais que tem o Ser e naquelas inéditas, nas quais a subjetividade está em vias de se tornar. É um movimento que apreende o possível atualizado e a potencialização de novos possíveis

atualizados: *permanente provisoriedade do novo*. Nesse caso, a subjetividade é *devenir* porque se finda nas atualizações de virtualidades e na potencialidade dos possíveis. Nessa travessia, o inevitável é seguir vivendo, *produzindo-se, inventando-se, fazendo-se*.

A *subjetividade insólita* se inscreve numa órbita sem eixo definido, não é concêntrica ou geométrica. Entretanto, a subjetividade é composição heterogênea, agenciada por vetores de força, linhas de fuga e multiplicidade. Quando se fala de uma travessia do (in) comum no que se refere à subjetividade, deseja-se, ultrapassar os dados de captura dos movimentos de passagem de uma série de variação a outra, trazer à baila o movimento de expansão e retenção de formas existenciais diversas, simultaneamente. Quando se analisa em detalhe os meandros do engendramento da subjetividade no cotidiano da experiência ordinária, o *comunal*, a identidade e a representação perdem sua razão de ser como suportes-mestres para a sustentação de lógicas pacifistas, enfileiradas, aprumadas na constelação das relações do homem com o mundo da cultura. Por tal motivo, exploro a metáfora da travessia tomando como suporte o conceito deleuziano de *linhas de fuga*.

A *subjetividade insólita* situada, produzida e partilhada nas redes de jogos eletrônicos (*on line*) resulta, pois, de aceleração, movimento, repouso e *hibridação* de experiências no campo da composição que lhe dá visibilidade. Hibridação, neste caso, é considerada *processo de formação*. A *subjetividade* nos espaços demarcados pela cultura midiática digital e interativa chega a ser *um corpo*. Corpo formado a partir de elementos de natureza diversa, tanto formal quanto abstrata e/ou técnica – entendendo-se por *corpo* todo o objeto, ser, ou acontecimento que motive a ação/produção da linguagem como um duplo (Deleuze, 1996). Para Deleuze, o *duplo*, como natureza do *corpo* implica na indissociabilidade entre o ver e o falar sobre o *corpo*. Nesta implicação mútua “a vista induz a fala, assim como a fala conduz a vista” (Deleuze, 1996, p. 17). A linguagem que provoca a visibilidade da *subjetividade insólita* nos espaços dos jogos eletrônicos é como um grande simulacro que engloba outros duplos. A profusão do ver com o falar produz realidades revelando novos corpos híbridos, subjetividades estranhas, alteradas, diferidas, afetadas por um universo de sentidos sempre em *devenir*.

É por isso que se pode falar que a subjetividade produzida nos espaços das mídias integradas torna-se *insólita* porque concretiza a natureza intensificada que lhe tipifica: a subjetividade insólita é o estranho. O *insólito* é o estranho. É estranho porque se coloca contra a ordem de um discurso oficial, hegemônico. É estranho para essa ordem hegemônica que se baseia na identidade, numa versão do *comum* como idêntico ou similar. Nesse sentido, o insólito se mescla com a arquitetura do que é incomum. O incomum não é o *idêntico*, portanto, é estranho. Tanto o incomum, o estranho e o *insólito* se apresentam como *diferença* em sua gênese e expressão. O *insólito* confunde-se com *aquilo que não é habitual*, confronta-se com aquilo que se *opõe aos usos e costumes*. Portanto, não se trata de exercer na sistematização dos conceitos aqui explorados a recorrência à dialética. O *insólito* confunde-se com a *diferença*, afirma a *diferença*. Não é sua negação ou oposição.

Por fim, a arquitetura do incomum, que não é o *idêntico*, é o estranho. A subjetividade quando é *travessia*, bifurca-se, atravessa e se confunde com os elementos do comunal: habitual, freqüente, costumeiro. O *insólito* da

subjetividade no conjunto de interatuações produzidas nos espaços da cultura midiática e dos jogos eletrônicos provoca o aparecimento da própria *diferença* que os sujeitos produzem em *si*. Assim, vale ressaltar que, uma vez sendo a *subjetividade insólita* composição ela traz consigo *linhas de fuga*. A expressão *linhas de fuga* é utilizada por Gilles Deleuze e Félix Guattari para expressar a idéia segundo a qual o pensamento deve questionar os modelos e se manter aberto a novos encontros nas relações em que foi produzido. Assim sendo, linhas de fuga compõem os fluxos de relações (agenciamentos) que tomam novos rumos dependendo da recombinação das experiências. É, a partir das experiências, que se criam discordâncias (linhas de fuga) que exercem a tensão de ruptura nas relações que se processam (Deleuze & Guattari, 1995). Por fim, o *(in) comum atravessa a subjetividade*, produzindo, deslocando e fazendo se alastrar a opacidade e o fluxo naquilo que ele faz vibrar, aparecer: dobra, intensidade e expressão.

REFERÊNCIAS

DELEUZE, G. **Empirismo e Subjetividade**. Ensaio sobre a natureza humana segundo Hume. Trad. Luiz B. L. Orlandi. São Paulo: Ed. 34, 2001^[1a. reimpressão em 2004].

DELEUZE, G. e GUATTARI, F. **Mil Platôs – capitalismo e esquizofrenia** (Vol. 1). Trad. Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro : Ed. 34, 1995^[3a. impressão em 2004].

GEERTZ, C. **O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa**. Trad. Vera Mello Joscelyne, Petrópolis, RJ : Vozes, 1997.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. (trad. Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão). Rio de Janeiro, 34, 1992.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

LÈVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

ROLNIK, Suely B. **Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo**. São Paulo, Estação Liberdade, 1989.

SOUZA, Antônio Vital Menezes de. **Marcas de Diferença: subjetividade e devir na formação de professores**. Rio de Janeiro: E-papers, 2007.

THOMPSON, J.B. **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. Petrópolis: Vozes, 1995.

_____. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Petrópolis: Vozes, 1998.

TURKLE, Sherry. **O segundo EU – os computadores e o espírito humano**. Lisboa: Presença, 1989.